NUMMER 73

DAS LUSTIGE MAGAZIN FÜR KINDER

DM 3,80 Österreich S 27 / Schweiz Fr. 3.80 / Frankreich F 16,00
Italien L 5000 / Niederlande f 5,00 / Spanien P 425

BASTEI Jugend

Die Schlümpfe

JEDEN MONAT NEU!

PREIS-PARADE: 100 GEWINNE!
NEUES VOM NATUR-SCHLUMPF: HAIE! SCHRECKEN DER MEERE

EXTRA: Neue Postkarten zum Sammeln

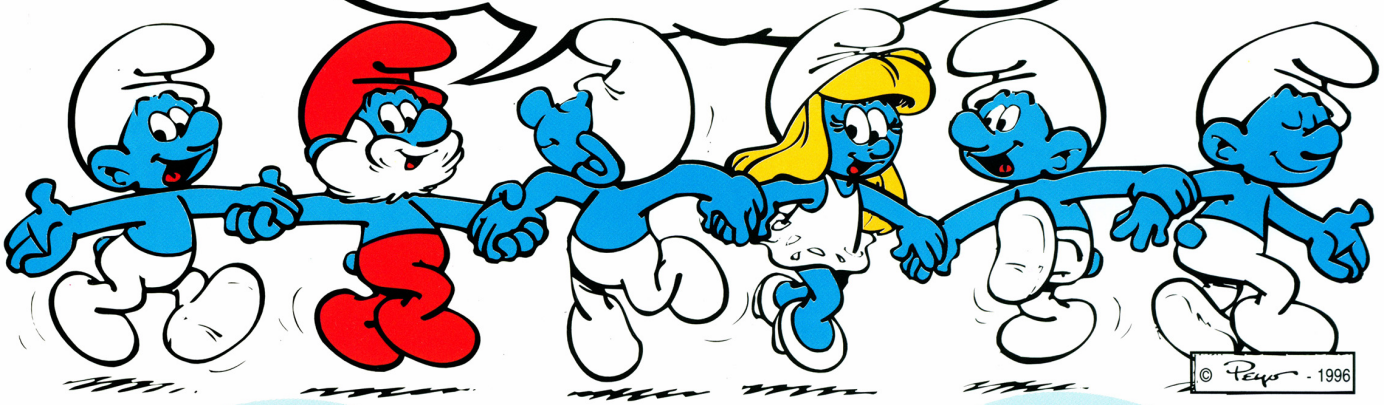
DRAMA UM EINE WASSERNIXE

© PEYO

4 393003 803805 00073

HERZLICH WILLKOMMEN IM SCHLUMPFDORF!

Als Schlumpfinchen zu uns ins Dorf kam, waren alle von ihr entsetzt. Sie hatte struppiges Haar und ein zerlumptes Kleid. Damals wußten wir nicht, daß der böse Zauberer Gurgelhals sie geschaffen hatte. Kein Wunder also, daß sie so aussah. Er wollte Zwietracht unter uns säen. Das ist ihm zum Glück nicht gelungen. Inzwischen mögen wir Schlumpfinchen sehr. ja, einige Schlümpfe sind richtig verliebt in sie. Trotzdem hat es deswegen noch nie Streit gegeben. Gurgelhals war natürlich ganz aus dem Häuschen vor Wut. Jetzt hat er sich etwas Neues ausgedacht, um uns reinzulegen. Freu Dich auf die große Comic-Geschichte ab Seite 3!



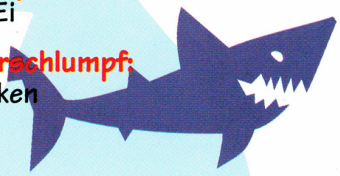
INHALT:

Drama um eine Wassernixe 3
In einer stürmischen Nacht geschieht im Hause des bösen Zauberers Gurgelhals etwas Unfaßbares. Nach einem Blitzschlag taucht in einem Gefäß mit einer magischen Tinktur eine Wassernixe auf. Gurgelhals faßt einen bösen Plan: Die Nixe soll als Sirene mit ihrer Stimme die Schlümpfe in eine Falle locken ...

Schlumpfereien 11

Für Zauberschlümpfe:
Das wachsende Ei 12

Neues vom Naturschlumpf:
Haie! Der Schrecken der Meere 14



Schlumpfereien 16

Das große Schlümpfe-Poster
Ein schlumpfiges Bild zum Herausnehmen und Sammeln 18

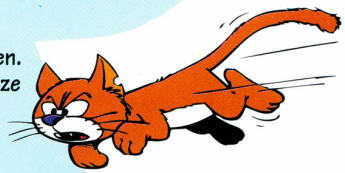
Für Rateschlümpfe:
Aufgepaßt, nachgedacht, mitgemacht 20

Der Große Schlumpf erzählt:
Das Meisterstück des Schmiedeschlumpfs 22

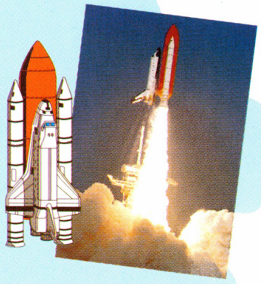
Preis-Parade:
100 Gewinne 24

Schlumpfinchens Postseite:
Gedichte, Leserbriefe, Sammler-News 26

Endstation für Azrael
Kein Schlumpf kann Azrael aufhalten. Wie wahnsinnig ist die gemeine Katze des bösen Zauberers Gurgelhals hinter Schlumpfinchen her! Bis der Große Schlumpf endlich auf eine Idee kommt ... 28



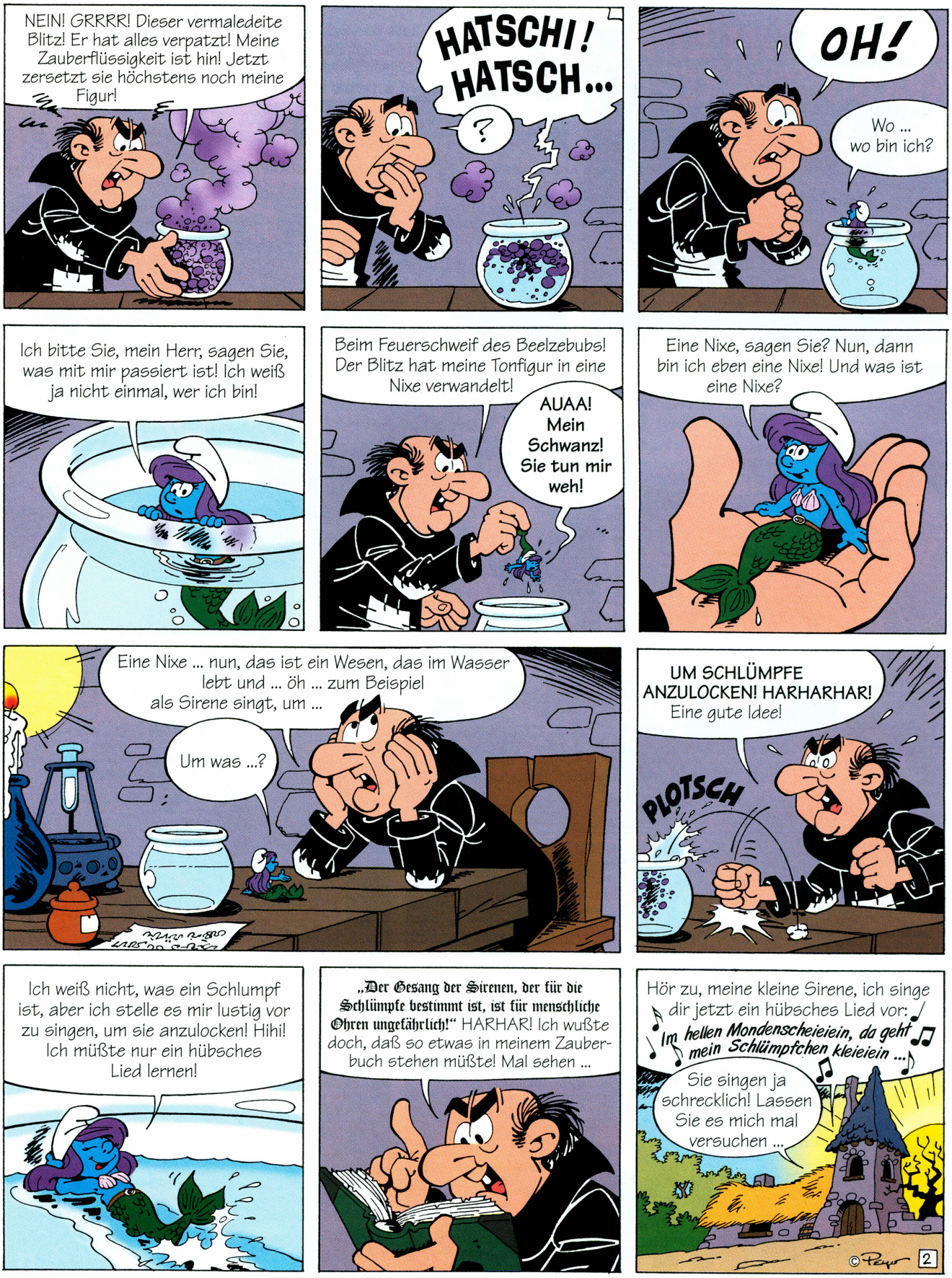
Der Astronauten-Schlumpf stellt vor:
Mission in den Weltraum 32



Schlumpfereien 34

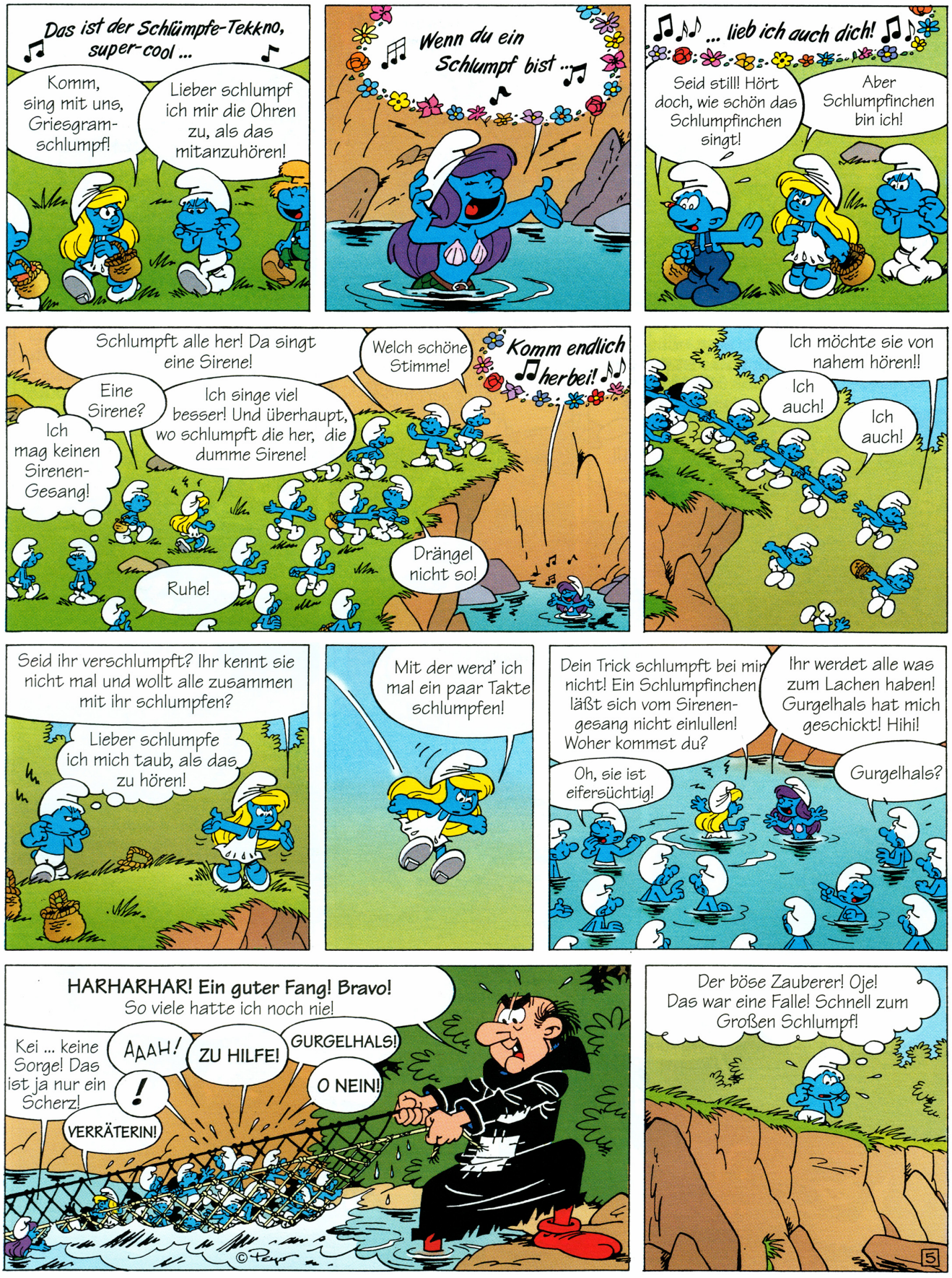
Vorschau/Impressum 35

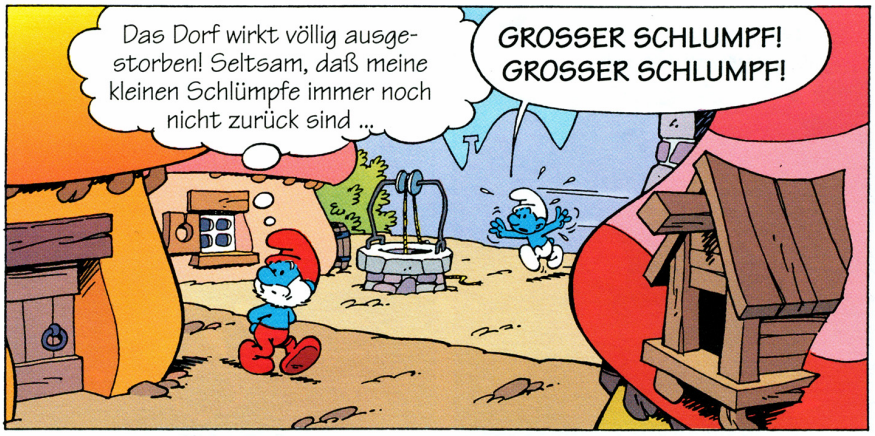
DRAMA UM EINE WASSERNIXE
Zu später Stunde in stürmischer Nacht ist jedermann froh, wenn er schlafen kann. Nur Gurgelhals arbeitet noch ...
Ich habe das Schlumpfinchen geschaffen, um Zwietracht unter den Schlümpfen zu säen. Das ist leider, leider gescheitert ... Das Schlumpfinchen ist bei ihnen geblieben. Aber diesmal werde ich erfolgreich sein! HARHAR!
BLUB BLUB BLUB BLUB BLUB
Es fehlt nur noch etwas Leben in dieser Tonfigur! Ich werde Neid, Hader und Haß unter die Schlümpfe bringen! HARHAR!
Jetzt tauche ich die Figur in diese magische Flüssigkeit und werde sie ordentlich schütteln! HARHAR!
BLUB BLUB
BAOOM
ZZZACK
?
TSCHUUF
OH!
VOOOF
AAAAHH!
TSCHUFF
!
BLUB BLUB BLUB BLUB BLUB
© Peyo
1


NEIN! GRRRR! Dieser vermaledeite Blitz! Er hat alles verpatzt! Meine Zauberflüssigkeit ist hin! Jetzt zersetzt sie höchstens noch meine Figur!
HATSCHI! HATSCH...
?
OH!
Wo ... wo bin ich?
Ich bitte Sie, mein Herr, sagen Sie, was mit mir passiert ist! Ich weiß ja nicht einmal, wer ich bin!
Beim Feuerschweif des Beelzebubs! Der Blitz hat meine Tonfigur in eine Nixe verwandelt!
AUAA! Mein Schwanz! Sie tun mir weh!
Eine Nixe, sagen Sie? Nun, dann bin ich eben eine Nixe! Und was ist eine Nixe?
Eine Nixe ... nun, das ist ein Wesen, das im Wasser lebt und ... öh ... zum Beispiel als Sirene singt, um ...
Um was ...?
UM SCHLÜMPFE ANZULOCKEN! HARHARHAR! Eine gute Idee!
PLOTSCH
Ich weiß nicht, was ein Schlumpf ist, aber ich stelle es mir lustig vor zu singen, um sie anzulocken! Hihi! Ich müßte nur ein hübsches Lied lernen!
„Der Gesang der Sirenen, der für die Schlümpfe bestimmt ist, ist für menschliche Ohren ungefährlich!" HARHAR! Ich wußte doch, daß so etwas in meinem Zauberbuch stehen müßte! Mal sehen ...
Hör zu, meine kleine Sirene, ich singe dir jetzt ein hübsches Lied vor:
Im hellen Mondenscheieiein, da geht mein Schlümpfchen kleieiein ...
Sie singen ja schrecklich! Lassen Sie es mich mal versuchen ...
© Peyo
2

Schlumpfen im Mondschein hell die Sterne, wartet das Glück auch auf mich! Komm zu mir von nah oder ferne, wenn du ein Schlumpf bist, liebe ich Dich!
„Komm, lieber Schlumpf, komm endlich herbei ..." Sehr gut!
Komm, lieber Schlumpf, komm endlich herbei!
Hiiii!
MIAAAUU
AZRAEL! Wenn du meine Nixe anrührst, verwandle ich dich in eine Bisamratte!
Ich ... äh ... Azrael macht mir Angst, aber noch mehr Angst bekomme ich, wenn Sie so böse Augen machen!
Keine Sorge, ich bin überhaupt nicht furchterregend. Du wirst sehen, wir werden viel Spaß miteinander haben, wenn du die Schlümpfe anlockst!
Anlocken ... Sie müssen mir aber versprechen, diesen Schlümpfen nichts Böses anzutun, ja?
Nein, nein! Wir wollen nur unseren Spaß haben! Wir spielen ihnen einen Streich, und hinterher lachen wir darüber - zusammen mit den Schlümpfen! HARHAR!
Ich hätte viel lieber Freunde, mit denen ich spielen kann!
Bleib im Wasser und singe, meine Kleine! Hier kommen viele Schlümpfe vorbei!
Wenn im Abendrot die Schlumpfenglocken schlumpfen ...
Da sind sie! Ich verstecke mich! Los, sing!
Hi! Hi!
... ja dann schlumpfest auch du ...
... auch du!
HARHAR!
© Peyo
3

Schlu-hu-humpfst auch du-hu ...
Hör auf, Musikschlumpf! Du singst völlig falsch!
Oh! Hört ihr das? Da singt jemand!
Das ist ja eine Nixe! Eine Sirene! Was schlumpft die denn hier?
Welch herrliche Stimme! So hoch und doch zart, so kraftvoll und doch sanft ... das ist wirklicher Gesang!
Komm, lieber Schlumpf, komm endlich herbei!
!
Schlumpfen im Mondschein hell die Sterne, wartet das Glück auch auf mich! Komm zu mir von nah oder ferne, wenn du ein Schlumpf bist, liebe ich Dich!
Wenn du ein Schlumpf bist, liebe ich Dich!
Wir sind schon da!
Komm, lieber Schlumpf, komm herbei!
Yoooooo
PLATSCH
PLOFF
PLOTSCH
Hihi! Ihr spritzt mich ja naß! Hihi!
Schlumpf noch einmal, hübsche Sirene! Deine Stimme ist so schön und schlumpfig!
Dann seid ihr die Schlümpfe! Hihi! Das wird lustig! Hihi!
Lustig? Warum?
OH!
?
EH!
Hihi! Die sind lustig! Sie machen mir richtig Spaß! Hihi!
Sing weiter! Da kommen noch mehr! HARHAR!
Gurgelhals!
Das war eine Falle!
Schlümpfen-Cowboy, Schlümpfen-Joe schlumpfen alle sowieso ...
Ich mag nicht im Chor schlumpfen!
4


Das ist der Schlümpfe-Tekkno, super-cool ...
Komm, sing mit uns, Griesgram-schlumpf!
Lieber schlumpf ich mir die Ohren zu, als das mitanzuhören!
Wenn du ein Schlumpf bist ...
... lieb ich auch dich!
Seid still! Hört doch, wie schön das Schlumpfinchen singt!
Aber Schlumpfinchen bin ich!
Schlumpft alle her! Da singt eine Sirene!
Welch schöne Stimme!
Komm endlich herbei!
Eine Sirene?
Ich singe viel besser! Und überhaupt, wo schlumpft die her, die dumme Sirene!
Ich mag keinen Sirenen-Gesang!
Ruhe!
Drängel nicht so!
Ich möchte sie von nahem hören!!
Ich auch!
Ich auch!
Seid ihr verschlumpft? Ihr kennt sie nicht mal und wollt alle zusammen mit ihr schlumpfen?
Lieber schlumpfe ich mich taub, als das zu hören!
Mit der werd' ich mal ein paar Takte schlumpfen!
Dein Trick schlumpft bei mir nicht! Ein Schlumpfinchen läßt sich vom Sirenen-gesang nicht einlullen! Woher kommst du?
Ihr werdet alle was zum Lachen haben! Gurgelhals hat mich geschickt! Hihi!
Oh, sie ist eifersüchtig!
Gurgelhals?
HARHARHAR! Ein guter Fang! Bravo!
So viele hatte ich noch nie!
Kei ... keine Sorge! Das ist ja nur ein Scherz!
AAAH!
ZU HILFE!
GURGELHALS!
!
O NEIN!
VERRÄTERIN!
Der böse Zauberer! Oje! Das war eine Falle! Schnell zum Großen Schlumpf!
5


Das Dorf wirkt völlig ausgestorben! Seltsam, daß meine kleinen Schlümpfe immer noch nicht zurück sind ...
GROSSER SCHLUMPF! GROSSER SCHLUMPF!

WAS? Alle gefangen? Und du?
Ich mag es nicht, gefangen zu werden! Komm mit, Großer Schlumpf! Da ist eine Sirene, ehrlich!

Hüte dich vor ihrem Gesang, Großer Schlumpf!
Sie singt nicht, sie weint! Was ist passiert, kleine Sirene? Wo sind meine Schlümpfe?
BUHUUUUU! SCHNIEF ...

Gurgelhals hat mir gesagt ... daß es nur ein Spiel ist ... er hat sie mit ... SCHNIEF ... nach Hause genommen und ... und ...
SNIF

... und daß er sie alle aufessen will ... und daß er mich nicht mehr braucht, weil er keinen Fisch mag ... BUHUUUU!
Jetzt wein nicht mehr! Du kannst uns helfen! Hör zu!
Pöh!

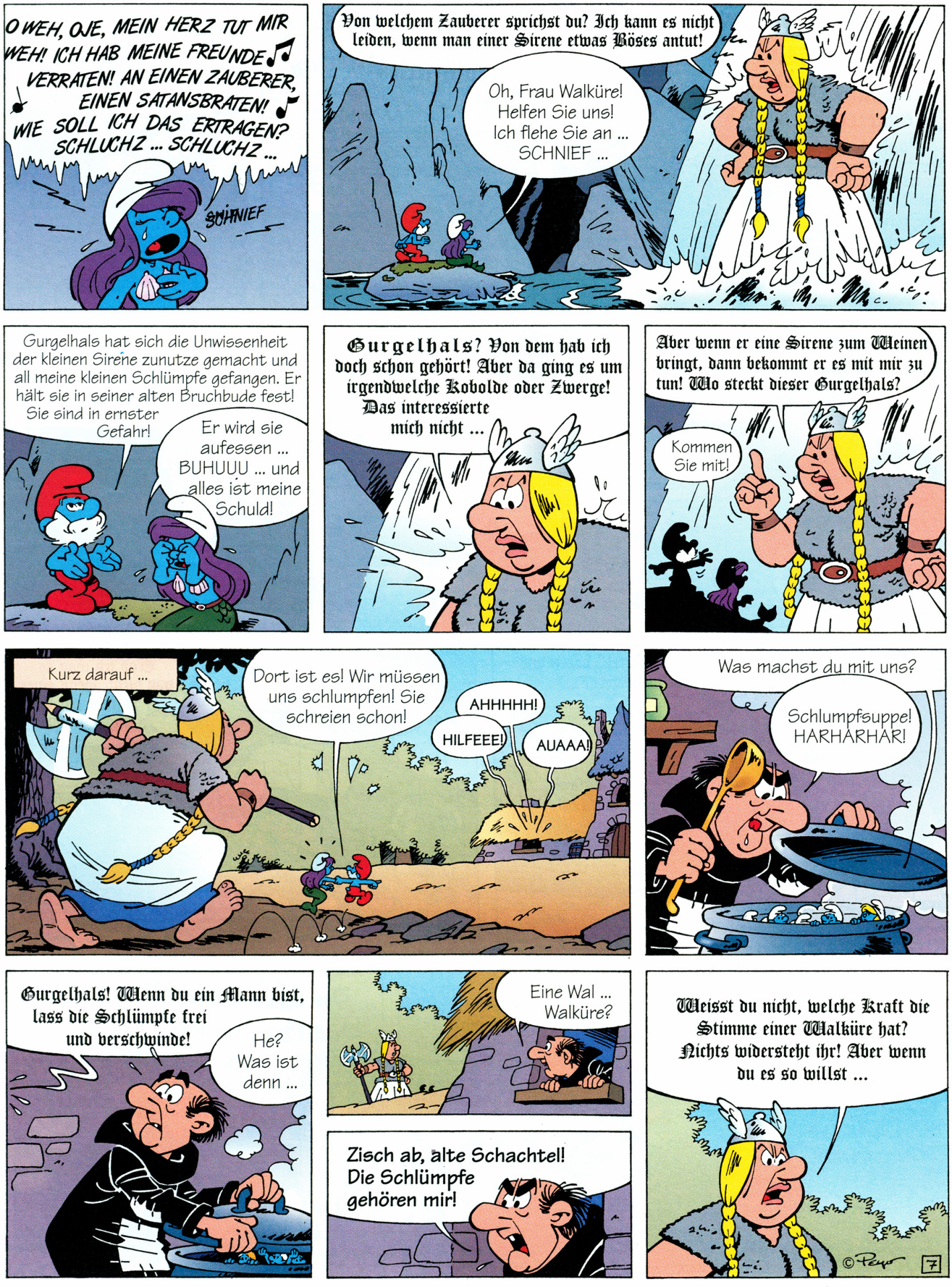
Dieser See ist unterirdisch mit einer Grotte verbunden, in der eine Walküre lebt. Sirenen haben das große Vorrecht, den Schutz der Walküre in Anspruch zu nehmen. Tauche hinab, ich folge dir!
Ja, Großer Schlumpf!

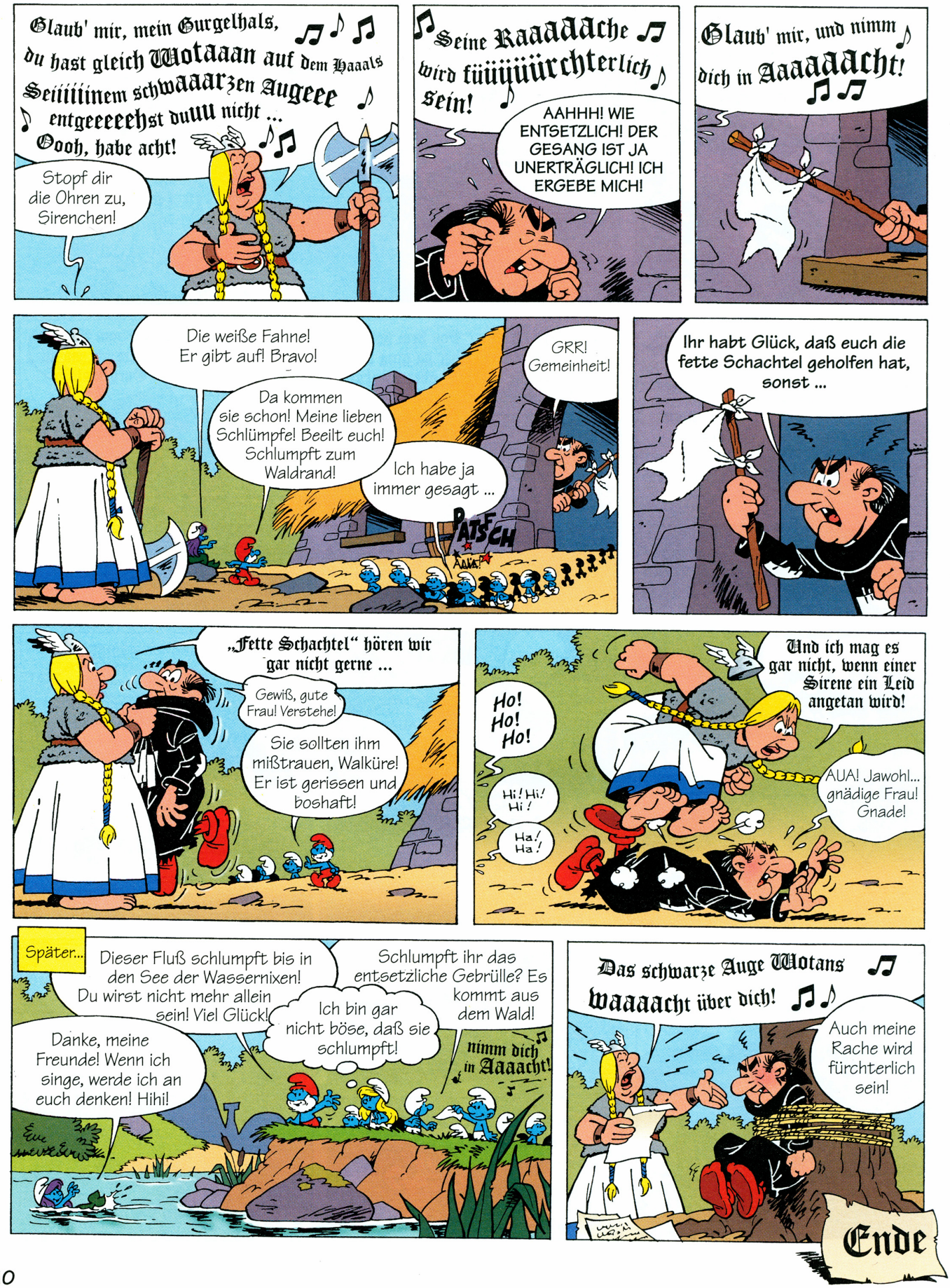
Hinterher, Griesgramschlumpf!
Ich mag keine Walküren!
PLOFF

Sie hat den Kanal geschlumpft!

Happuh! Uff! Das ist nichts mehr für mein Alter!
Das muß die Grotte sein, aber wo ist die Walküre?
©Peyo

Um sie herbeizurufen, mußt du ein trauriges Lied anstimmen! Walküren schlumpfen traurige Lieder!
Ein trauriges Lied? Gut ... ich versuch's!
6


O WEH, OJE, MEIN HERZ TUT MIR WEH! ICH HAB MEINE FREUNDE VERRATEN! AN EINEN ZAUBERER, EINEN SATANSBRATEN! WIE SOLL ICH DAS ERTRAGEN? SCHLUCHZ ... SCHLUCHZ ...
SCHNIEF
Von welchem Zauberer sprichst du? Ich kann es nicht leiden, wenn man einer Sirene etwas Böses antut!
Oh, Frau Walküre! Helfen Sie uns! Ich flehe Sie an ... SCHNIEF ...
Gurgelhals hat sich die Unwissenheit der kleinen Sirene zunutze gemacht und all meine kleinen Schlümpfe gefangen. Er hält sie in seiner alten Bruchbude fest!
Sie sind in ernster Gefahr!
Er wird sie aufessen ... BUHUUU ... und alles ist meine Schuld!
Gurgelhals? Von dem hab ich doch schon gehört! Aber da ging es um irgendwelche Kobolde oder Zwerge! Das interessierte mich nicht ...
Aber wenn er eine Sirene zum Weinen bringt, dann bekommt er es mit mir zu tun! Wo steckt dieser Gurgelhals?
Kommen Sie mit!
Kurz darauf ...
Dort ist es! Wir müssen uns schlumpfen! Sie schreien schon!
AHHHHH!
HILFEEE!
AUAAA!
Was machst du mit uns?
Schlumpfsuppe! HARHARHAR!
Gurgelhals! Wenn du ein Mann bist, lass die Schlümpfe frei und verschwinde!
He? Was ist denn ...
Eine Wal ... Walküre?
Zisch ab, alte Schachtel! Die Schlümpfe gehören mir!
Weisst du nicht, welche Kraft die Stimme einer Walküre hat? Nichts widersteht ihr! Aber wenn du es so willst ...
©Peyo
7

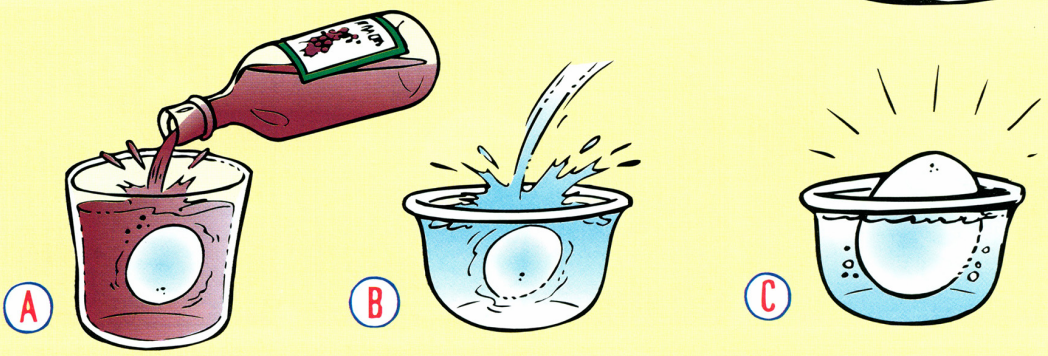

Glaub' mir, mein Gurgelhals, du hast gleich Wotaaan auf dem Haaals
Seiiiiinem schwaaarzen Augeee entgeeeeehst duuu nicht ... Oooh, habe acht!
Stopf dir die Ohren zu, Sirenchen!
Seine Raaaaache wird füüüüürchterlich sein!
AAHHH! WIE ENTSETZLICH! DER GESANG IST JA UNERTRÄGLICH! ICH ERGEBE MICH!
Glaub' mir, und nimm dich in Aaaaaacht!
Die weiße Fahne! Er gibt auf! Bravo!
Da kommen sie schon! Meine lieben Schlümpfe! Beeilt euch! Schlumpft zum Waldrand!
GRR! Gemeinheit!
Ich habe ja immer gesagt ...
PATSCH
AAUA!
Ihr habt Glück, daß euch die fette Schachtel geholfen hat, sonst ...
„Fette Schachtel" hören wir gar nicht gerne ...
Gewiß, gute Frau! Verstehe!
Sie sollten ihm mißtrauen, Walküre! Er ist gerissen und boshaft!
Und ich mag es gar nicht, wenn einer Sirene ein Leid angetan wird!
Ho! Ho! Ho!
Hi! Hi! Hi!
Ha! Ha!
AUA! Jawohl... gnädige Frau! Gnade!
Später...
Dieser Fluß schlumpft bis in den See der Wassernixen! Du wirst nicht mehr allein sein! Viel Glück!
Schlumpft ihr das entsetzliche Gebrülle? Es kommt aus dem Wald!
Ich bin gar nicht böse, daß sie schlumpft!
nimm dich in Aaaacht!
Danke, meine Freunde! Wenn ich singe, werde ich an euch denken! Hihi!
Das schwarze Auge Wotans waaaacht über dich!
Auch meine Rache wird fürchterlich sein!
Ende

SCHLUMPFEREIEN

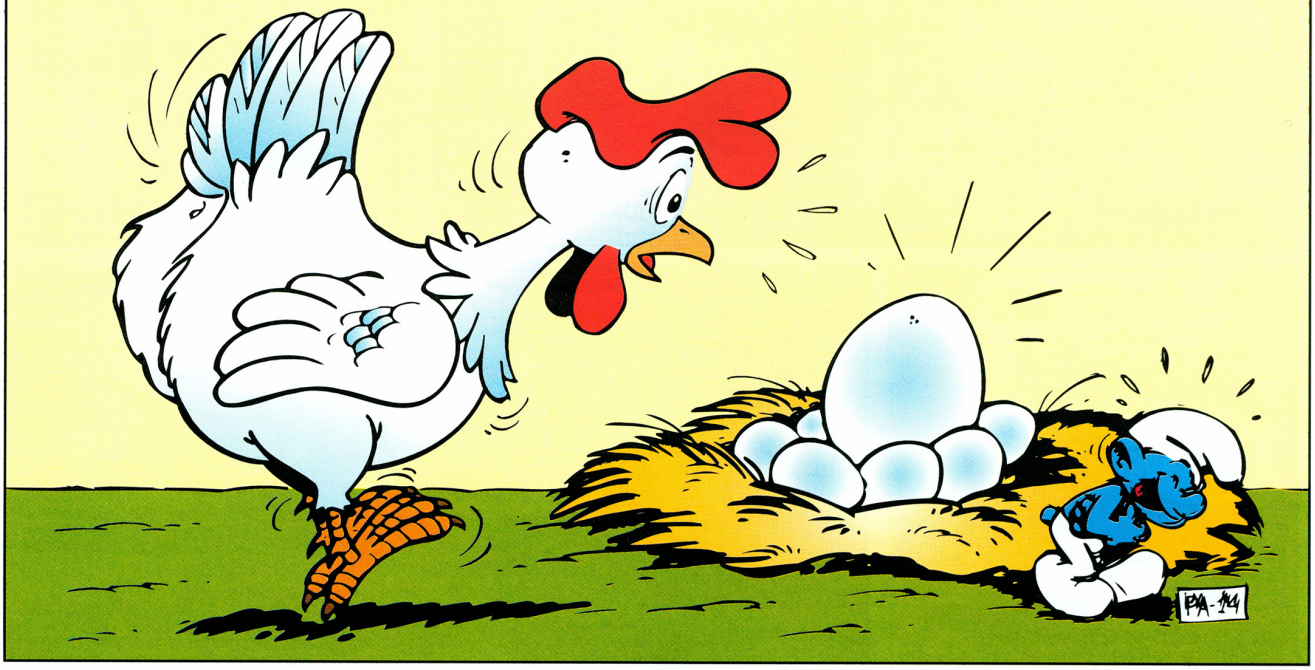
Für Zauberschlümpfe

Das wachsende Ei

Ein Ei, das wächst?
Ein erstaunliches Phänomen! Jawohl! Doch so ein Ei kannst Du ganz leicht bekommen! Zunächst mußt Du ein frisches hartgekochtes Ei von seiner Schale befreien. Dann legst Du es für drei oder vier Stunden in ein Gefäß mit Essig.



Anschließend spülst Du es mit kaltem Wasser ab und legst es noch einmal in ein Wasserbad. Jetzt brauchst Du etwa zwölf Stunden Geduld. Das Ei wird erstaunlich wachsen - für alle eine perfekte Überaschung!



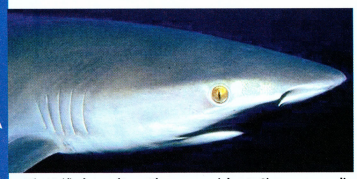
6556 Bootsgespann
mit Sporttauchern.
Ab 6 Jahren.
6555 Schlauchboot
mit Taucher und
Sägefisch.
Ab 5 Jahren.
Tauchen –
und das Abenteuer
beginnt!
6442 Unterwasser-Filmteam
mit U-Boot, Kameraschlitten,
Tiefseeriff (nicht abgebildet)
und Rochen. Ab 7 Jahren.
6559 Unterwasser-Expedition
mit Hochseekatamaran, Minitauchboot (nicht
abgebildet), Walgerippe, Unterwasserabenteurern
und Meerestieren. Ab 8 Jahren.
Neu
im Januar
http://www.LEGO.com
LEGO SYSTEM
© 1997. LEGO GmbH, Hohenwestedt. ® LEGO ist eingetragenes Warenzeichen.

DER NATURSCHLUMPF STELLT VOR:

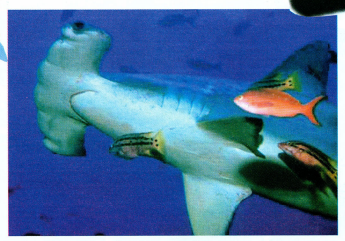
Haie! Der Schrecken der Meere

Schon der Anblick seiner markanten Rückenflosse kann eine Panik auslösen. Noch furchterregender sind seine Beißwerkzeuge: Im Kiefer eines Hais stecken messerscharfe Zähne - manchmal hunderte! Sie sind so scharf, daß sie sogar ein Stück Stahl durchbeißen können. Aber nicht nur deshalb zählen Haie zu den faszinierendsten Lebewesen unseres Planeten ...

Haie gehören zu einer uralten Tiergattung. Es gab sie bereits vor gut 360 Millionen Jahren - noch 100 Millionen Jahre vor den ersten Dinosauriern. Die Natur hatte schon die ersten Haie mit allem ausgestattet, was sie brauchten, um sich in ihrer Welt behaupten zu können. Deswegen haben sie sich bis heute nicht verändert. Man kann sagen, daß der Natur mit den Haien perfekte Überlebenskünstler gelungen sind.



Die Haifische verfügen über ausgezeichnete Sinnesorgane, die es ihnen ermöglichen, selbst in völliger Dunkelheit Beute zu finden. Sie haben sehr lichtempfindliche Augen und ein erstaunliches Geruchsvermögen. Manche Haie können einen Tropfen Blut in 100 Millionen Tropfen Wasser riechen.



Haie (Foto: Hammerhai) benutzen ihre Zähne nicht zum Kauen. Sie schlucken alles herunter. In Haifischmägen hat man schon die erstaunlichsten Sachen entdeckt: von Uniformjacken bis zu Schmuckschatullen, ganze Kisten Wein und Fässer mit Nägeln, ja sogar Torpedos und Ritterrüstungen.

Haie sind anders als andere Fische. Die meisten Fische haben ein Skelett aus Knochen. Man nennt sie deshalb Knochenfische. Das Skelett der Haie dagegen besteht aus Knorpel, einem harten, dennoch biegsamen Material. In der Zoologie ordnet man daher die Haie und ihre engen Verwandten, wie Riesenmantas und Zitterrochen, der Klasse der Knorpelfische zu. Ein weiterer Unterschied: Die meisten Knochenfische verfügen über eine sogenannte Schwimmblase, die mit Gas gefüllt wird, sobald der Fisch sich nicht bewegt und von seinem eigenen Gewicht nach unten gezogen wird. Haie haben keine solche Schwimm- blase. Bei ihnen übernimmt der Magen zusätzlich deren Funktion.

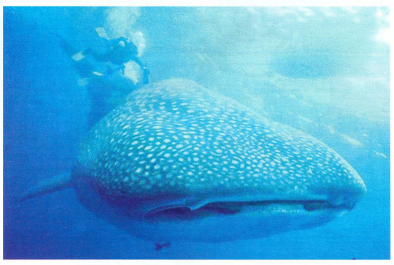
Niemals

Während die Haut der Knochenfische glatter aus einer Vielzahl Schuppen besteht, befinden sich auf der Haut eines Hais unzählige Zähnchen. Das macht die Haifischhaut rauh wie

zahnlos

Haie wirken nicht selten wie perfekte Freßmaschinen. Aber nicht der Magen ist das größte Organ eines Haifischs, sondern die Leber. Sie kann ein Viertel seines Gesamtgewichts ausmachen, bei einem Riesenhai zum Beispiel gut 800 kg mit rund 2200 l Öl. Früher wurde aus Haifischleber sehr viel Lebertran gewonnen.

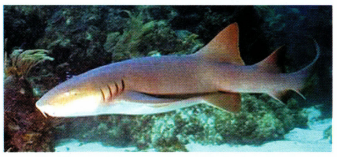
Sandpapier. Schon die Römer haben sie für Schleifarbeiten benutzt. Für den Beutefang sind natürlich die Zähne im Maul entscheidender. Der größte und gefährlichste fleischfressende Hai, der zwölf Meter lange Weißhai, hat im Oberkiefer 24 dreieckige Zähne und im Unterkiefer 24 schmale, mit denen er seine Beute packt. Auf den Zahnrändern befinden sich wiederum kleine Zähne wie bei einer Säge, mit denen der Hai das Opfer noch besser zerschneiden und zerfetzen kann. Die Zähne sind nicht so fest verankert wie die Zähne im menschlichen Kiefer. Aber wenn ein Haifischzahn ausfällt, wächst er innerhalb eines Tages nach.



Der riesige, planktonfressende Walhai läßt sich sogar von Tauchern als Zugtier benutzen.

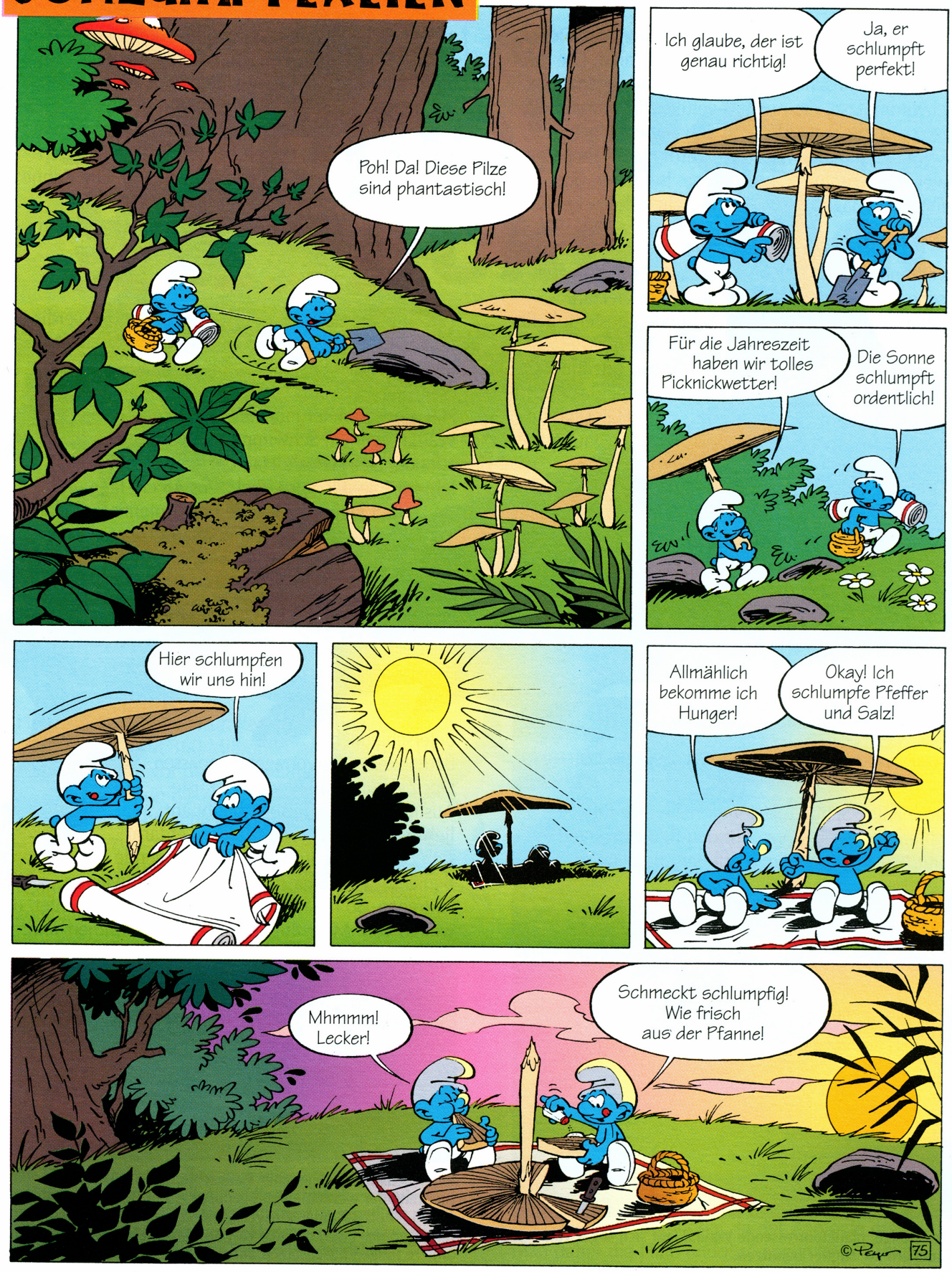
Der größte Hai ist harmlos

Hai ist nicht gleich Hai, und nicht alle Haie verdienen ihren Ruf als Schrecken der Meere. Von den 350 unterschiedlichen Arten sind nur die wenigsten für den Menschen wirklich gefährlich. So tut der größte Hai, der 18 Meter lange und 120 Zentner schwere Walhai, keinem Schwimmer und Badenden etwas zuleide. Der kleinste Hai, der schwarze Dornhai, lebt im Atlantik, wird höchstens 45 cm lang und futtert kleine Krebse und Tintenfische. Haie sind in allen Ozeanen zu Hause und können sich den unterschiedlichen Bedingungen hervorragend anpassen. Der Zier-Ammenhai vor der Küste Australiens zum Beispiel bleibt am liebsten auf dem Meeresboden, er tarnt sich und wartet auf vorbeischwimmende Beute. Es gibt sogar Haie, die auch Süßwasser vertragen. So hat man schon Grauhaie beobachtet, die weitab vom Meer flußaufwärts geschwommen sind.



Die Nachkommen mancher Haie schlüpfen aus Eiern. Die meisten aber werden lebend geboren. So bringen Ammenhaie (Foto) 20 bis 30 Junge zur Welt und Tigerhaie 80; Blauhaie hingegen nur zwei, die sich vorher im Mutterleib gegen 50 andere Jungen durchsetzen müssen.

SCHLUMPFEREIEN

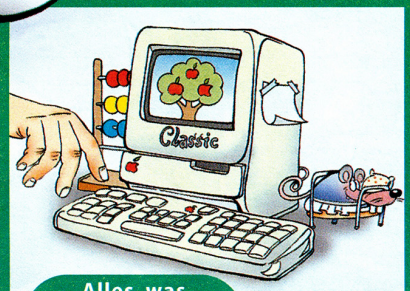


Wer kommt mit mir ins Paradies?

Jetzt am Kiosk. Für nur DM 3,80
Falls vergriffen, Anruf genügt: 02202/121-445

Hol sie dir: die spannendsten Geschichten vom Anfang der Welt.

Wer war zuerst da: der Computer oder die Maus?

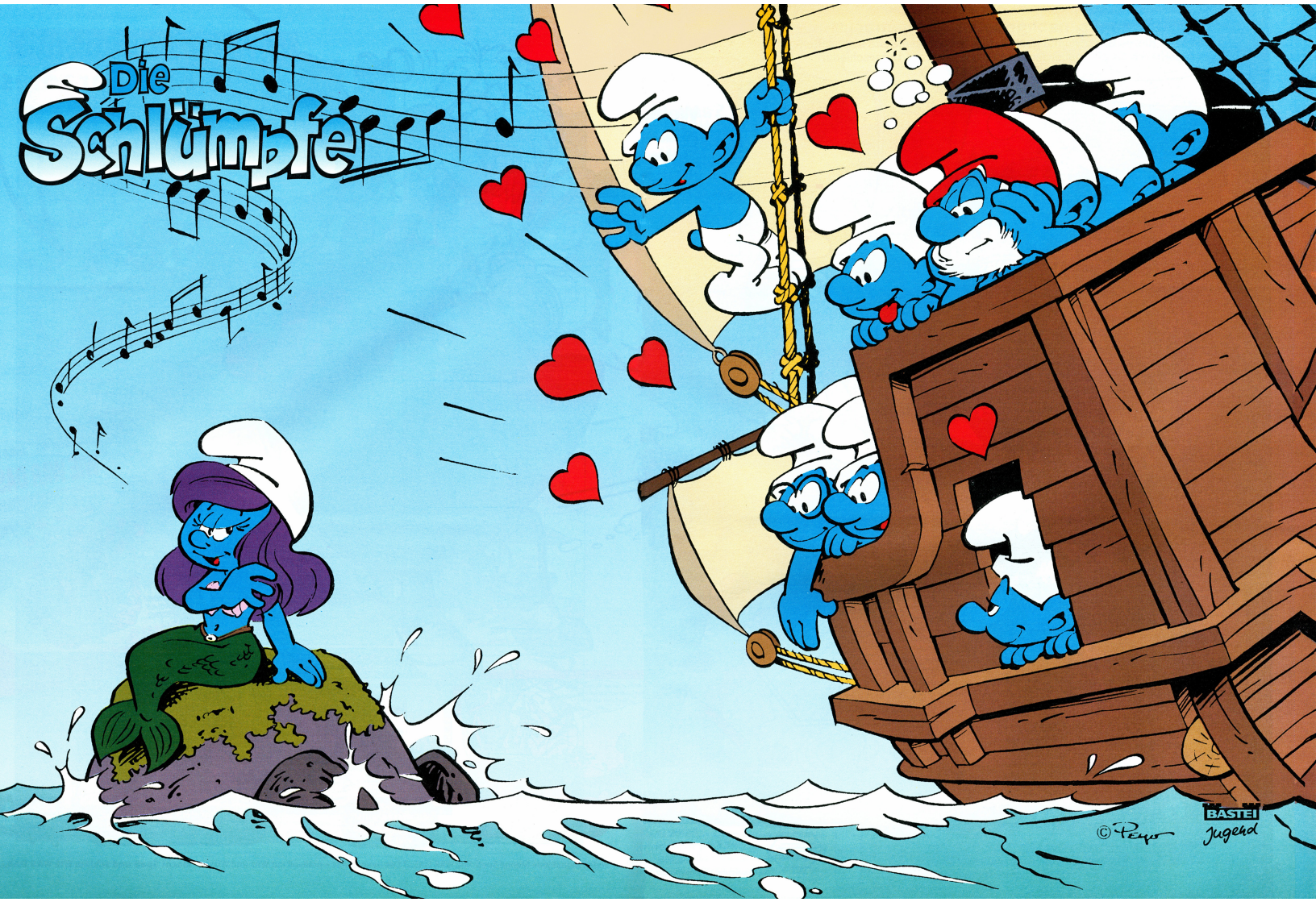


Alles, was du wissen willst: viele Bilder und viel Spaß.

Professor Hein Stein und sein Drache Balthasar erzählen dir die Geschichte der Welt.

BASTEI Jugend

Jeden Monat jede Menge Spaß: WIE WAR DAS...? Der neue Comic – prallvoll mit Witz und Wissen. **Macht Spaß und schlau: WIE WAR DAS...?**


Die
Schlümpfe
©Peyo
BASTEI
Jugend

© Peyo - 1996

Die Schlümpfe

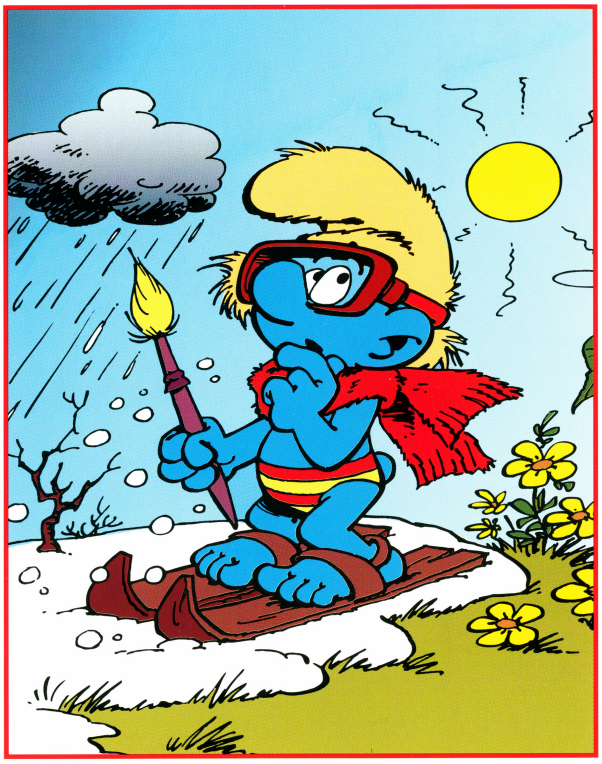
SAMMELPOSTKARTE 9

HALLO, LIEBE KINDER!

schlumpft Ihr auch so gerne Postkarten? Prima, denn dann haben wir hier genau das richtige für Euch. Jetzt gibt's nämlich 24 extra schlumpfige Sammelpostkarten. In jedem Heft findet Ihr zwei Motive. Damit Ihr sie auch alle der Reihe nach sammeln könnt, haben wir unter jedes Bild die Nummer der Karte geschlumpft. Und – wenn Ihr sie nicht sammeln wollt, dann kennt Ihr bestimmt schlumpfige Menschen, denen Ihr die Karten mit ein paar netten Worten schlumpfen könnt.

Viel Spaß wünschen Euch

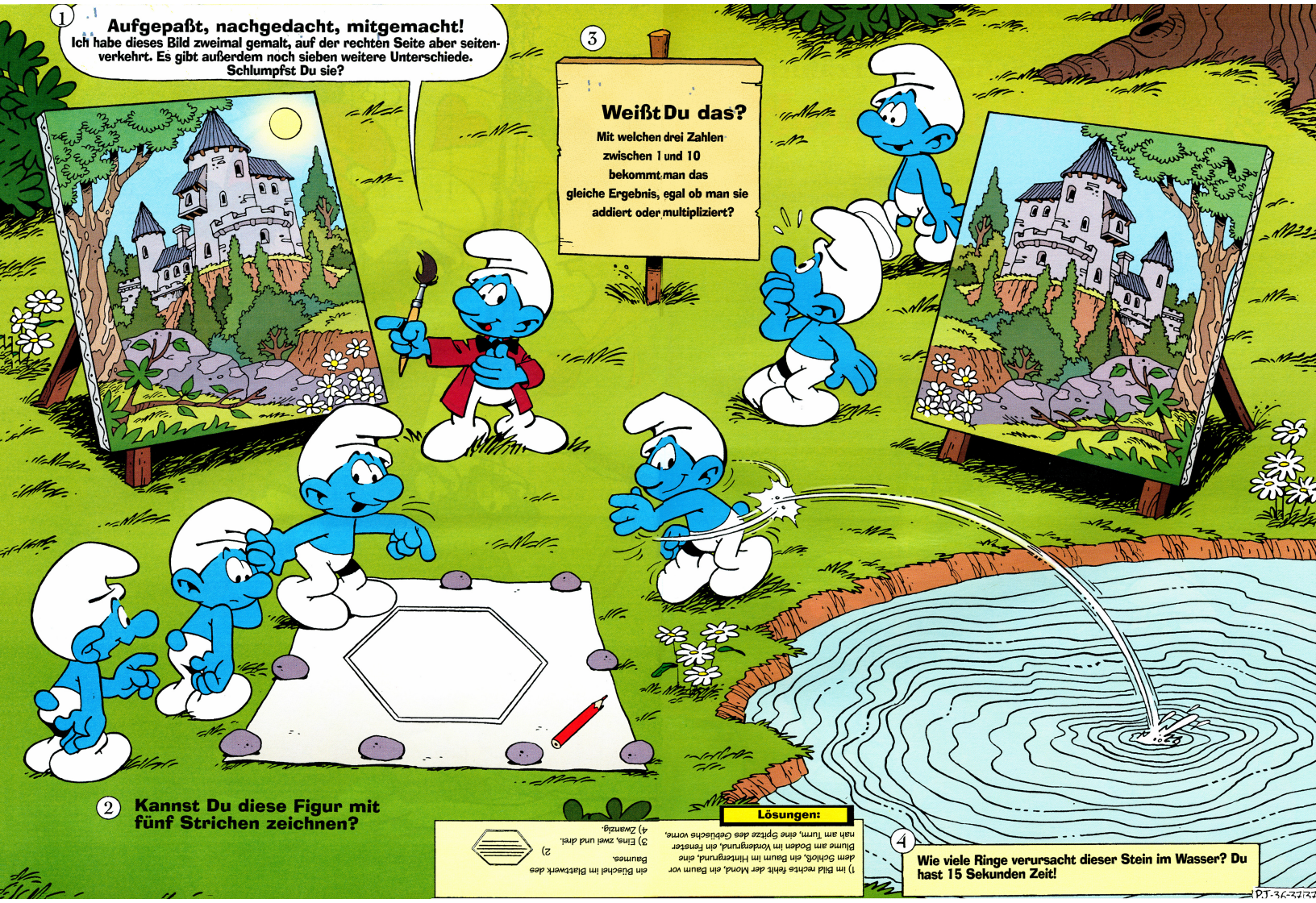
Die Schlümpfe



© Peyo - 1996

Die Schlümpfe

SAMMELPOSTKARTE 10



Lösungen:

1) Im Bild rechts fehlt der Mond, ein Baum vor dem Schloß, ein Baum im Hintergrund, eine Blume am Boden im Vordergrund, ein Fenster nah am Turm, eine Spitze des Gebäcks vorne, ein Büschel im Blattwerk des Baumes.

2)

3) Eins, zwei und drei.

4) Zwanzig.

P.T.-36-27127

Der Große Schlumpf erzählt:

Das Meisterstück des Schmiedeschlumpfs

Es war einmal ein Schlumpf, der selbst im tiefsten Winter die Kälte nicht spürte und dem ständig die Schweißperlen den Körper herabliefen. Das war auch nicht erstaunlich, denn der Schmiedeschlumpf entfernte sich niemals von seiner rotglühenden Esse.

Jeden Tag schmiedete er Sensen, Spaten, Hacken, Meißel und eine Vielzahl anderer Gerätschaften, die seine Freunde bei ihm bestellten. Der Schmiedeschlumpf träumte jedoch insgeheim davon, ein Meisterwerk zu schaffen: ein wunderschönes Schwert, geschmeidig, scharf und glänzend wie das der Grafen und Ritter. Aber die Schlümpfe sind friedliche Wesen, die Gewalt verabscheuen. Niemand von ihnen hatte jemals nach so einer Waffe gefragt.

Eines schönen Tages beschloß er, daß er schon zu lange auf einen solchen Auftrag gewartet hatte, und begab sich an die Arbeit.

„Wenn ich das fertige Schwert in den Händen halte", sagte er sich, „werden sie sich drum reißen!"

Und er schmiedete in der Tat eine bemerkenswerte Waffe, leicht, handlich und elegant. Aber als er sie den anderen Schlümpfen zeigte, reagierten sie alles andere als begeistert. „Ein Schwert?" meinte der Muskelschlumpf. „Was willst du denn damit schlumpfen? Ich bin mit bloßen Händen stark genug!"

„Die Schneide ist aber scharf!" sagte der Gärtnerschlumpf immerhin mit etwas Bewunderung. „Aber der Knauf ist bei der Arbeit auf dem Feld ziemlich unpraktisch!"

„Wenn du sie etwas kleiner gemacht hättest", meinte der Dichterschlumpf, „hätte ich sie gut als Brieföffner schlumpfen können!"

Der Schmiedeschlumpf ließ den Kopf hängen. Seine Freunde bedauerten es bald, ihn so traurig gemacht zu haben. Sie beschlossen, einen kleinen Wettstreit zu organisieren. Vor dem ganzen Dorf schwang der Muskelschlumpf das schöne Schwert und bot dem Gärtnerschlumpf die Stirn, der in der einen Hand eine Sichel und in der anderen einen Holzdeckel als Schild hielt.

Der Muskelschlumpf wirbelte ein paarmal mit dem Schwert über seinen Kopf, und die Klinge glitzerte in der Sonne. Mit Hieben und Stichen schlug er auf den Holzdeckel ein. Schließlich traf das Schwert die Klinge der Sichel ...

KLOING! Der Muskelschlumpf war verblüfft. Hielt er in seiner Hand doch nur noch einen Stummel des Schwertes.

Die Klinge war einfach an der kleinen Sichel zerbrochen. Puterrot vor Schmach und Scham wollte der Schmiedeschlumpf das Weite suchen. Aber der Große Schlumpf hielt ihn fest. „Du brauchst nicht rot zu werden!" sagte er. „Die Menschen schlagen sich ohne Unterlaß; sie haben deshalb gelernt, gute Schwerter zu schlumpfen. Aber du, du schlumpfst solides Werkzeug, das uns allen hilft. Deshalb bist du ein Meister deines Fachs!"

„Das ist wahr", ergänzte der Gärtnerschlumpf. „Und es wird Zeit, daß du mir eine Sense für die Ernte schmiedest!" Der Schmiedeschlumpf fand sein Selbstvertrauen zurück und begab sich wieder mit Feuereifer an seine Arbeit. Das Schlumpfinchen aber trug den Stummel des Schwertes nach Hause. „Der Knauf ist so hübsch", sagte es. „Und mit dieser Spitze kann ich bestimmt gut die Blumen in meinem Garten umpflanzen!"

Super-Preisausschreiben!

Mach mit! Es gibt 100 tolle Gewinne!

Das sind die Preise:

1. Preis
Ein Radio-Recorder mit Karaoke-Funktion

Mach Deine eigene Karaoke-Show! Da werden Deine Freunde staunen! Dieser Radiorecorder hat alles, was Du brauchst: einen UKW/MW-Empfang, die Sing-A-Song-Funktion, Tragegriff und natürlich ein Mikrofon. Du kannst den „elfa K 1050" mit Batterien oder über die Steckdose betreiben! Gibt's hier zu gewinnen! Oder im Fachhandel zu kaufen!

2. - 4. Preis
Je ein Walkman im Coca-Cola-Design

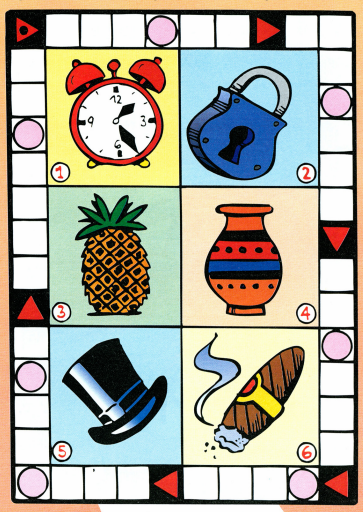
Top-Design für unterwegs! Der Coca-Cola Walkman hat's! Mit Lautstärkeregler, Kopfhöreranschluß, Stereoleichtkopfhörer. Bequem zu tragen: 12 cm hoch, 6 cm dick und nur 200 g schwer! Mit Batteriebetrieb. Die kleine Musikmaschine trägt den Namen „elfa C-401" und ist im Fachhandel erhältlich.

5. - 20. Preis
Je ein Meccano-Metallbaukasten

Mit dem „Evolution 3", dem tollen Metallbaukasten von Meccano, machst Du alles selbst: konstruieren, zusammenschrauben, spielen und testen. Bau den Motor ein, setz das Blinklicht aufs Dach und ab die Post! 35 Modelle stecken drin, z. B. ein Luftkissenboot, ein Bagger oder ein Rennwagen. Der „Evolution 3" hat einen Wert von 100 Mark. Meccano-Metallbaukästen gibt's im Spielwarenhandel schon ab 25 Mark.

RUNDHERUM

Die Namen der abgebildeten Dinge sind in Pfeilrichtung in den Rahmen einzutragen. Die Buchstaben in den Kreisen ergeben dann im Uhrzeigersinn ein Lösungswort.



21. - 25. Preis
Je ein Flipper-Buch „Die Sprache der Delphine"

Das Buch zur neuen Jugend-Serie bei RTL2. Es schildert, wie Mike und seine Freundin Maya einen außerordentlich begabten Delphin kennenlernen. Mikes Mutter arbeitet als Wissenschaftlerin mit Dr. Keith Ricks zusammen. Und zu Ehren von Keith Ricks' bestem Freund und treuesten Begleiter aus Kindheitstagen nennen Mike und Maya ihren Delphin „Flipper".

26. - 30. Preis
Je ein Wissens-Quiz für Kinder

Dieses „noris-Spiel" ist eine tolle Ratekiste. Es können sich zwei, aber auch mehr Mitspieler beteiligen. Es sind sechs Spielfiguren dabei und 165 Fragekarten mit insgesamt 3.250 Fragen und Antworten aus folgenden Wissensgebieten: Weite Welt, Natur & Umwelt, Technik, Märchen & Geschichten und Allerlei. Viel zu lachen gibt es bei den Scherzfragen!

31. - 50. Preis
Je ein Kinder-Rucksack

Die Kindertaschen aus der *"Biracci Creation"*® sind aus strapazierfähigem, bunt bedruckten Nylon. Du kannst eines von drei hübschen Modellen gewinnen! Die Taschen gibt es im Fachhandel oder über Pampus-Lederwaren, Kassenberg 56, 45479 Mülheim a. d. Ruhr.

51. - 90. Preis
Je ein Malfarben-Set

Zum Malen ideal: Das Schulmalfarben-Set aus Nerchau besteht aus sechs verschiedenen Farbtönen, die auf einer 8er Mischpalette gemischt werden können. Dazu gibt's zwei Pinsel und zwei DIN-A4-Malblocks mit 20 Blättern und zum Mitnehmen eine transparente Tragetasche.

91. - 100. Preis
Je ein Barbie-Puzzle

Die vielseitigen „Barbie Puzzles" sind nicht nur etwas für verregnete Sommertage! Es gibt immer wieder aktuelle Barbie-Motive, mal sportlich, mal romantisch. Für Barbie und Puzzle-Fans jede Menge Spaß und Unterhaltung. „Barbie Puzzles" gibt es mit 35, 60, 100 und 150 Teilen im Spielwarenhandel.

Mit etwas Glück gehört einer dieser Preise bald schon Dir! Mitmachen ist ganz einfach! Löse das Rätsel, schreibe das Lösungswort auf eine Postkarte und schick sie an:

Die Schlümpfe
Stichwort: „Karaoke"
BASTEI-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

ACHTUNG: Den Absender nicht vergessen! Und trage bitte auch Dein Alter ein.

Jeder kann sich an diesem Preisausschreiben beteiligen, nur nicht die Mitarbeiter des Bastei-Verlags und deren Angehörige. Die Teilnahme ist nicht an den Kauf eines Schlümpfe-Heftes gebunden. Gehen mehrere richtige Lösungen ein, entscheidet das Los. Eine Barauszahlung ist ausgeschlossen, ebenso der Rechtsweg.

Schlumpfinchens Postseite

Liebe Freundinnen und Freunde!

Diese Seite ist Eure Seite! Ihr malt so schlumpfige Bilder, schreibt so schlumpfige Gedichte, schickt uns so schlumpfige Fotos. Die müssen einfach alle sehen! Macht weiter so! Hier unsere Anschrift:

Die Schlümpfe
Schlumpfinchens Postseite
Bastei-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

ÜBRIGENS:
Wer auch Brieffreundinnen, -freunde oder Tauschpartner sucht, die Schlümpfe-Fans sind, schickt uns einfach eine Postkarte mit Namen, Altersangabe, Anschrift und Hobbys! Eure Wünsche drucken wir dann in einem der nächsten Hefte ab.

Schlumpf-Fan sucht Schlumpf-Fan

Torge Paßmanns (10)
Mörkenstr. 22 a
27572 Bremerhaven
Hobbys: Musik, Schlümpfe sammeln, Lesen, Schwimmen, Radfahren Computerspiele.

Saskia Spereiter (13)
Dunkelnbergerstr. 28
42697 Solingen
Hobbys: Kelly Family, Schlümpfe selber malen, Schwimmen u.v.m.

Christoph Behrends (32!)
fast so alt wie der Große Schlumpf – **Internet: http://members.aol.com/smurfs/welcome.html**
Hobbys: Schlumpf-Hefte lesen, Schlümpfe sammeln, tauscht doppelte.

MALECKE

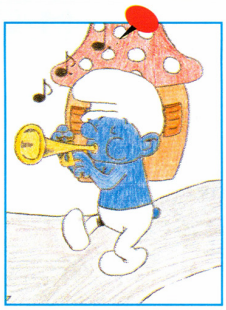
„Fußball-Schlümpfe" von Rene Auer, Holzweg 6, 88480 Oberholzheim.

Ein Schlumpf-Gedicht

Alle, alle glauben,
der Trompeterschlumpf, der schlumpft es nie.

Doch darin bin ich sicher:
Er ist ein absolut verkanntes Genie!

Ich hab´ ihn gern,
warum auch nicht?
Und fertig ist nun mein Gedicht!



von Sebastian Karrer, Wiener Bundesstraße 4 a), A-5202 Neumarkt (Österreich)

„Der Wellenreiter" von Eva-Maria Normann, Normannenstr. 32, 59067 Hamm.

„Die Schlumpf-Indianer" von Ulrike Kaiser, Münsterstr. 380, 40470 Düsseldorf.

Allerlei ...

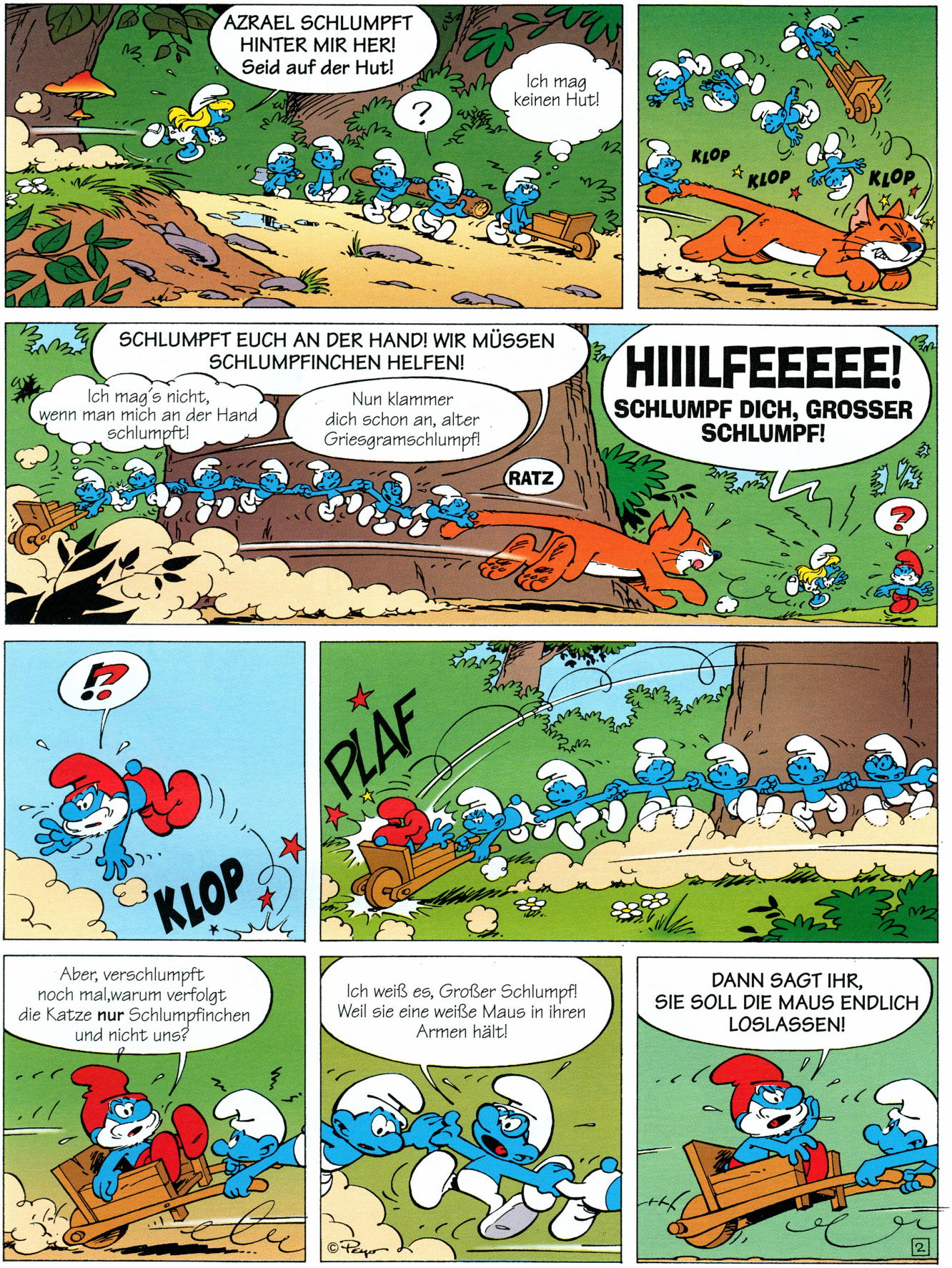
... läßt die Herzen aller Comic-Freunde höher schlagen, denn die lustigen Geschichten mit Kasperl Zipfelzapf, Zauberer Wuduzzel, Papa Teddy, Vimse, Karo, Onkel Florian und vielen anderen sorgen auch diesmal für viel Lese- und Rätselspaß. Jetzt neu im Handel.

Falls vergriffen, bitte Bastei-Verlag anrufen: 02202/121-445

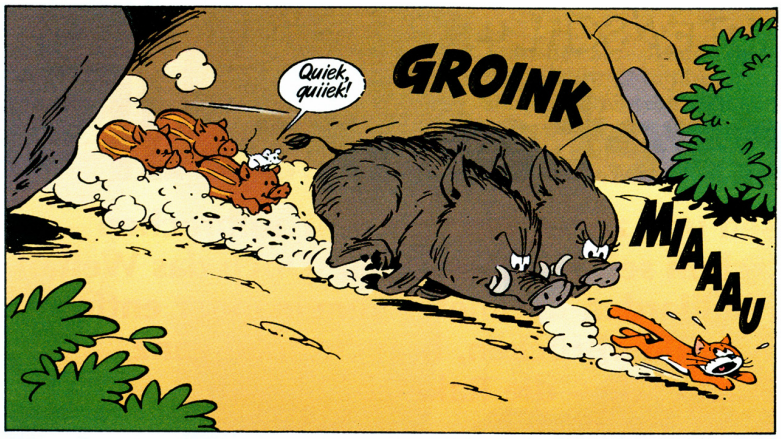
BASTEI

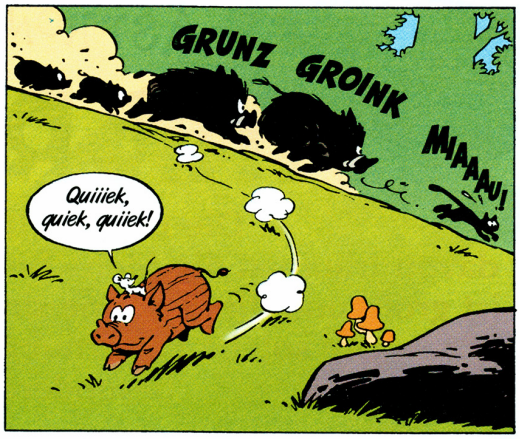
Für Rätselfreunde unentbehrlich

Endstation für Azrael


AZRAEL SCHLUMPFT HINTER MIR HER! Seid auf der Hut!
?
Ich mag keinen Hut!
KLOP
KLOP
KLOP
SCHLUMPFT EUCH AN DER HAND! WIR MÜSSEN SCHLUMPFINCHEN HELFEN!
Ich mag's nicht, wenn man mich an der Hand schlumpft!
Nun klammer dich schon an, alter Griesgramschlumpf!
RATZ
HIIILFEEEEE! SCHLUMPF DICH, GROSSER SCHLUMPF!
?
!?
KLOP
PLAF
Aber, verschlumpft noch mal,warum verfolgt die Katze **nur** Schlumpfinchen und nicht uns?
Ich weiß es, Großer Schlumpf! Weil sie eine weiße Maus in ihren Armen hält!
DANN SAGT IHR, SIE SOLL DIE MAUS ENDLICH LOSLASSEN!
2

Schlumpfinchen! Der Große Schlumpf hat gesagt, du sollst die Maus losschlumpfen!
NEIN! NIEMALS!
OOOH! Rette dich, mein Mäuschen!
KLOP
Es schlumpft! Azrael hat die Richtung geändert!
OOOOH!
MIAAAUURR
BUHUUUU! Meine arme kleine Maus! Die Katze schlumpft sie auf! BUHUUU!
NUN LOS! JETZT BREMSEN!
ALLES LOSLASSEN!
MIAAAU!
MIAAOOOUUU UUU
Mi, miii!
MIAAU!
Mi, miii!
?
!
Quiiiek, quiiek!


Quiek, quiiek!
GROINK
MIAAAU

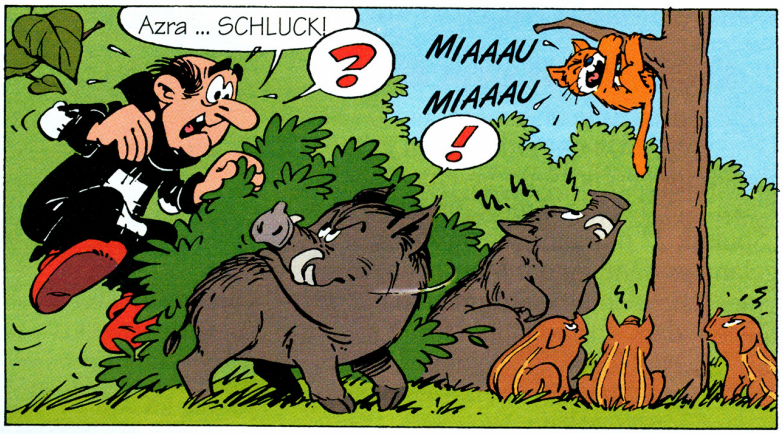

GRUNZ GROINK
MIAAAU!
Quiiiek, quiek, quiiek!

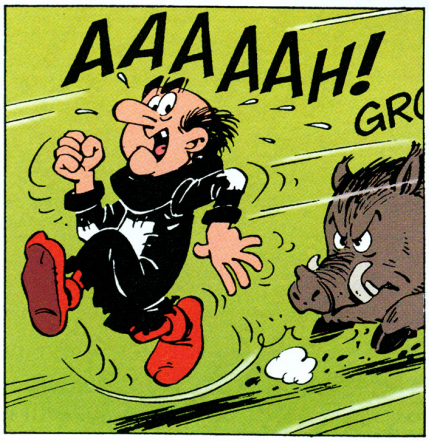
Oh! Ein Frischling, ein Wildschwein-Baby! Es hat mein weißes Mäuschen geschlumpft!
Quiiiek, quiek, quiek, quiiek!

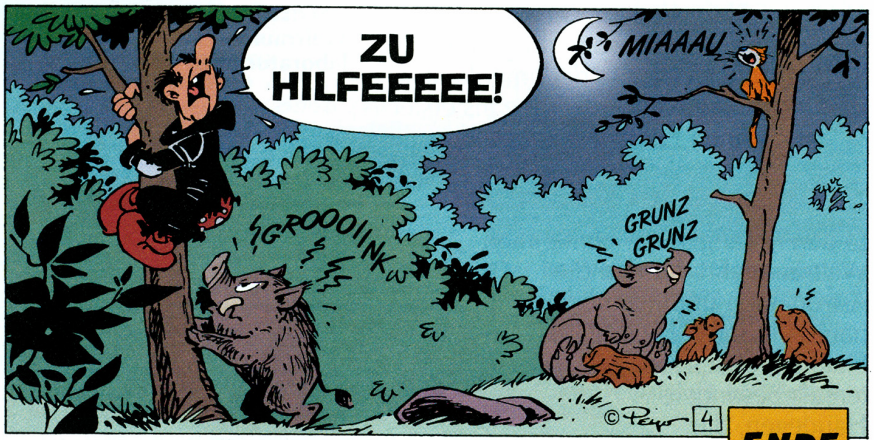
Meine kleine Süße! Ich bin ja so froh, dich wiederzuhaben!
Mi, mi!

Das war tapfer von dir! Jetzt schlumpf wieder zu deiner Mama! Sie macht sich bestimmt schon Sorgen!
Auch wir schlumpfen nach Hause!

Kurz darauf ...
Er kann nicht weit sein! Ich höre ihn miauen!
AZRAEL! WO STECKST DU?
MIAAAAU
MIAAAU


Azra ... SCHLUCK!
?
MIAAAU
MIAAAU
!


AAAAAH!


ZU HILFEEEEE!
MIAAAU
GROOOINK
GRUNZ GRUNZ
© Peyo
4

ENDE

DER ASTRONAUTENSCHLUMPF STELLT VOR:

Mit Raketen ins All

Die Erde verlassen und zu fernen Planeten aufbrechen – davon träumen die Menschen schon seit Jahrtausenden. Doch das Weltall ist groß, und die Gestirne sind Milliarden Kilometer voneinander entfernt. Um solche Entfernungen zu überbrücken, braucht man ganz besondere Fluggeräte – die Raketen!

Erfunden wurden die Raketen schon im 12. Jahrhundert in China - als Feuerwerkskörper. Eine Rakete funktioniert nach dem Rückstoßprinzip. Der Brennstoff im Inneren wird entzündet, weicht als Flamme nach hinten aus und wird so zu einem Antriebsstrahl, der der Rakete den Schub nach vorne bringt. Raketen haben meist keine Flügel wie zum Beispiel Düsenjets. Die brauchen sie auch nicht, weil es im Weltraum keine Atmosphäre und keine Luft gibt, die die Flügel tragen könnte. Erst die wiederverwendbaren Raumschiffe vom Typ Columbia, die „Shuttles", wurden wieder mit Flügeln gebaut.

Landung auf dem Mond

1958 wurde zum ersten Mal ein Lebewesen von der Erde in den Weltraum geschossen: die Hündin Laika. Sie hatte in ihrer Raumkapsel „Sputnik 2" nur ganz wenig Platz. 1961 gelang es dann einem Menschen, mit einer Rakete in eine Erdumlaufbahn zu fliegen: dem Kosmonauten Jurij Gagarin aus der damaligen Sowjetunion. Einen absoluten Höhepunkt in der bemannten Raumfahrt erlebte die Welt am 21. Juli 1969: Mit den Worten „Dies ist ein kleiner Schritt für mich, aber ein großer für die Menschheit" setzte der amerikanische Astronaut Neil Armstrong als erster Mensch seinen Fuß auf den Mond.

Helden im Weltraum

In den Anfängen der bemannten Weltraumfahrt wurden die Astronauten und Kosmonauten in ihren Ländern als Helden gefeiert. Sie galten als besondere Haudegen, die kein Risiko scheuten. Viele von ihnen waren mit dem schnellen Fliegen vertraut und näherten sich als Testpiloten oftmals den Grenzen der eigenen Leistungsfähigkeit sowie der ihrer Maschinen. Inzwischen gibt es viele Weltraumprojekte, in denen Astronauten verschiedenster Nationen zusammenarbeiten. Aber auch die Anforderungen an die Besatzungsmitglieder einer Rakete haben sich gewandelt. Nicht nur die Piloten, sondern auch die sogenannten Wissenschafts-Astronauten spielen an Bord eine große Rolle. Sie überwachen wichtige Experimente, die nur in der Schwerelosigkeit des Weltraums durchgeführt werden können.

Dr. Ulf Merbold flog als erster deutscher Astronaut und zugleich als erster Nichtamerikaner 1983 mit dem Shuttle ins All. Zur Zeit trainiert er für den ersten Flug eines internationalen Weltraum-laboratoriums.

Kurz vor dem Start der MIR-Mission im Jahre 1992 betritt Klaus-Dietrich Flade (vorn) zusammen mit den Kosmonauten Alexander Kaleri und Alexander Viktorenko die Startrampe. Zu seinem Ausbildungsprogramm gehörte auch ein Überlebenstraining in der eiskalten russischen Wildnis.

Start der amerikanischen Raumfähre Columbia. Sind die Treibstoffbehälter leer, werden sie ausgeklinkt. Nur die Raumfähre kehrt zur Erde zurück.

Klaus-Dietrich Flade durfte auf seinem Ausflug in die Weltraumstation MIR einen prominenten Gast mitbringen: die Maus.

Rekorde im All

Mit 39.897 km/h hatten die Astronauten Stafford, Young und Cernan den absoluten höchsten Geschwindigkeitsrekord, mit der sich Menschen je bewegten. Tempo von Apollo 10 am 26.05.1969 beim Rückflug aus dem Weltall und Eintritt in die Erdatmosphäre.

400.187 km ist die größte Entfernung, die Menschen im Weltall zurückgelegt haben. Dies gelang den Astronauten Lovell, Haise und Swigert mit der Apollo 13 im Jahre 1970.

Mit 365 Tagen, 22 Stunden und 39 Minuten absolvierte der Kosmonaut Wadimir Titow vom 21.12.1987 bis zum 21.12.1988 den längsten benannten Raumflug der Geschichte an Bord des Raumschiffes Sojus-TM6.

Die benannte Weltraumfahrt bis zur Mondlandung

12.04.1961
Erster bemannter Raumflug mit einer Umrundung der Erde von Jurij Gagarin.

20.02.1962
Der erste Amerikaner im All, John Glenn flog dreimal um die Erde.

16.06.1963
Die erste Frau im Weltraum, Walentina W. Tereschkowa, flieg zwei Tage, 22 Stunden und 50 Minuten im All.

12.10.1964
Mit den Kosmonauten Komarow, Feoktisow und Jegorow startete das erste Raumfahrzeug mit drei Mann Besatzung.

18.03.1965
Der sowjetische Kosmonaut Leonow verließ als erster Mensch für siebzehn Minuten die Raumkapsel zu einem Weltraumspaziergang.

03.06.1965
21 Minuten schwebte der erste Amerikaner, der Astronaut White, im freien Flug neben seiner Gemini-Kapsel über Hawaii bis zur Atlantikküste.

15.12.1965
Das erste Rendezvous im Weltall. Die Astronauten Schira und Stafford flogen mit der Gemini 6 bis auf 30 Zentimeter an die früher gestartete Gemini 7 heran.

21.12.1968
Die Astronauten Borman, Lovell und Anders umrundeten beim ersten Flug zum Mond zehnmal den Erdtrabanten.

14.01.1969
Der Kosmonaut Schatalow startet mit der Sojus 4. Einen Tag später flogen Wolynow, Jelissejew und Chrunow mit der Sojus 5 ins All, koppelten an die Sojus 4 und stiegen in die Kapsel um.

21.07.1969
Armstrong betrat als erster Mensch den Mond, gefolgt von Aldrin. Der Astronaut Collins blieb an Bord der Apollo 11 zurück.

Training für den Weltraum

Die deutschen Wissenschafts-Astronauten werden in Köln ausgebildet, an der Deutschen Forschungsanstalt für Luft- und Raumfahrt (DLR). An alle, die hier für eine Mission im Weltraum trainieren wollen, werden sehr hohe Anforderungen gestellt. Sie brauchen nicht unbedingt einen Pilotenschein, eine wissenschaftliche Ausbildung ist jedoch Vorraussetzung.

In sogenannten Parabelflügen wird in speziellen Flugzeugen für kurze Zeit Schwerelosigkeit hergestellt. Die Innenwand der Maschine ist dick ausgepolstert, damit sich die Astronautinnen und Astronauten nicht verletzen. Von links nach rechts: Hans Schlegel, Dr. Renate Brümmer, Dr. Gerhard Thiele, Dr. Ulf Merbold, Dr. Heike Walpot und Dr. Ulrich Walter.

Das ist Wissenschafts-Astronautin Dr. Renate Brümmer. Sie trainiert im sogenannten Aero-Trimmer ihren Gleichgewichtssinn. Der Körper muß lernen, sich auf die Schwerelosigkeit im Weltall einzustellen.

Fotos: DLR, NASA

SCHLUMPFEREIEN

Sagt der Bastelschlumpf zu Schlumpfinchen: „Ich finde, der Brillenschlumpf quasselt zuviel!“ „Du hast recht“, meint Schlumpfinchen. „Im letzten Sommer hat er sich einen Sonnenbrand auf der Zunge geholt ...“

Fragt der Große Schlumpf im Unterricht: „Wer kann mir einen griechischen Dichter nennen?“ Ruft der Dummkopfschlumpf: „Achilles!“ „Achilles war doch kein Dichter!“ entgegnet der Große Schlumpf. Der Dummkopfschlumpf: „Aber er ist doch durch seine Ferse berühmt geworden!“

Sagt der Brillenschlumpf zum Muskelschlumpf: „Über Fußball weiß ich Bescheid! Du kannst mich alles fragen!“ „Na, wirklich?“ meint der Muskelschlumpf. „Dann sag mir doch mal, wie viele Maschen ein Tornetz hat!“

VORSCHLUMPF

GURGELHALS HAT EINEN PLAN, UM DIE SCHLÜMPFE ENDGÜLTIG IN SEINE GEWALT ZU BRINGEN

SUPER-GEWINNSPIEL MIT TOLLEN PREISEN! * DER NATURSCHLUMPF STELLT DIR DIE BÄREN VOR! * JEDE MENGE RÄTSEL, SPIELE UND SCHLUMPFIGE GESCHICHTEN!

ABONNEMENT UND SCHLUMPF IT!

Impressum

Die Kinderzeitschrift Die Schlümpfe erscheint monatlich im Bastei-Jugendbereich.
Verlagsleiter: Heribert Paul Ditges
Projektleitung: Jürgen Drescher
Redaktionelle Mitarbeit: Anja Rüdiger. Manfred Schmeing
Layout: Ada Temme, Susanne Wenzler
Herstellung: Silvia Menczykalski
Anzeigen: Barbara Eschbach (Verkauf)
Verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Heike Cramer. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 7 vom 01.01.1997
Vertrieb: Werner Kraus (Leitung), Bernhard Mai (Verkauf)
Verlag und Redaktion:
Bastei-Verlag Gustav H. Lübbe GmbH & Co., Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach, Tel.: 02202/501, Fax: 02202/121500

Copyright: © Peyo 1997/Licensed through I.M.P.S. Brüssel

Gesamtherstellung: Bastei-Verlag
Auslieferung in Österreich.
A. Fröhlich, Buch- und Zweitschriftenvertrieb GmbH, Alfred-Fröhlich-Str. 3, A-2201 Seyring, Tel.: Österreich 02246/2591
Erfüllungsort: Bergisch Gladbach
Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht
Der Umwelt zuliebe ist dieses Schlümpfe-Magazin auf elementar chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

BESTELLSCHEIN

Jetzt zugreifen, schnell den Bestellschein ausfüllen und abschicken an:

Bastei-Aboservice, 74168 Neckarsulm

Ja, ich möchte mindestens ein Jahr lang das Magazin „Die Schlümpfe” (=12 Hefte) im Abonnement für nur DM 51,00 (Lieferung sofort nach Zahlungseingang) bestellen und erhalte gratis dazu das Super-Schlumpf-Angebot: Langenscheidts Englisch-Wörterbuch für Kinder mit farbigen Schlumpfseiten, kniffligen Rätseln, pfiffigen Redewendungen und großer Schlumpf-Galerie. Wenn ich nach dem Jahr nicht weiterlesen möchte, sage ich einfach ab. Ansonsten erhalte ich „Die Schlümpfe” jeden Monat frei Haus zum günstigen Abopreis von zur Zeit DM 51,00; Auslandspreise auf Anfrage. Dabei habe ich das Recht, jederzeit zu kündigen.

Mein Zahlungswunsch (bitte ankreuzen)

❒ bequem durch Bankeinzug ❒ gegen Rechnung

Bank:_____ Konto-Nr:_____ BLZ:_____

Name, Vorname _____ Geb.-Datum _____

Straße, Hausnummer _____ Telefon/Fax* _____

Postleitzahl, Ort _____

_____

Datum, 1. Unterschrift (bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, daß ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei-Aboservice, 74168 Neckarsulm, widerrufen kann.
Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).

_____

Datum, 2. Unterschrift (bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

*Ich bin damit einverstanden, daß Sie mir auch tel. oder per Fax interessante Angebote unterbreiten (ggfs. streichen).

Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, daß ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei-Aboservice, 74168 Neckarsulm, widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).
Abgeschickt am

Schalt ein!
Der 1. TV-Sender nur für Dich. Jetzt über ASTRA 1B noch mehr Programm. Mehr „Clarissa“. Mehr „AAAhh!!! Monster“. Mehr „Rugrats“. Mehr Infos? NICK-HOTLINE 0 18 02-28 26.
© 1996 Nickelodeon. All rights reserved. Ogilvy & Mather Düsseldorf
Ich bin nicht zu Klein, um zu wissen, was ich sehen will.
NICKELODEON™
Gibt Kindern eine Stimme